NANOFLORENZA / Mémo règles du joueur

Dés de sacrifice	Dés de puissance	Dés de souffrance	Dé de pouvoir

Thèmes : 1 Folie 2 Mémoire 3 Nature 4 Corruption 5 Égrégore 6 Société 7 Clan 8 Religion 9 Science 10 Amour 11 Pulsions 12 Chair

Création de personnage (à la première instance du joueur)

† Lancer un dé et écrire une phrase. Elle doit comporter le verbe *vouloir* et un lien avec une phrase d'un autre personnage en jeu.

Clôture de l'instance

† Clôturer l'instance **sans conflit** (lancer un dé et écrire une phrase).
† Clôturer l'instance en engageant un **conflit simple** ou un **conflit duel**. Les joueurs hors du conflit peuvent s'**allier** à l'un ou l'autre des joueurs en duel.

Conflit, lancer de dés

† Chaque joueur pose un dé par phrase utilisée. Maximum 6 dés par camp.
† 1-2 = dé de sacrifice / 3-10 = dé de souffrance / 11-12 = dé de puissance.
† **Un seul dé de sacrifice** = il tue tous les autres dés de la main.
† **Plusieurs dés de sacrifice** = ils contaminent tous les autres dés de la main.
† **Les dés de sacrifice et de puissance permettent de gagner le conflit**.
† **En cas de conflit duel, si les deux joueurs sont donnés gagnants :**
Avantage à celui qui a le plus de dés de sacrifice.
Si égalité = avantage à celui a le plus de dé de puissance.
Si égalité = avantage à celui a le plus de dé de souffrance.
Si égalité = avantage au joueur qui a déclenché le duel.

Conflit, conséquences

† Si on a des dés de puissance et des dés de souffrance, on peut **ignorer** les dés de souffrance.
† On **rationne** les dés de puissance et les dés de souffrance (pas plus que le nombre de joueurs de son camp).
† On **relance** les dés de puissance et de souffrance.
† Chaque joueur en conflit fait **circuler** les dés. Il peut en garder ou en donner à d'autres joueurs. Ceux-ci qui n'étaient pas ses alliés peuvent refuser les dés reçus.

† **Un dé de sacrifice** = Barrer une phrase.
† **Un dé de puissance / souffrance** = écrire une phrase de puissance / souffrance.

Toutes les phrases sont sacrifiées = le personnage est éliminé.
Total de 12 phrases non sacrifiées = le personnage accomplit son destin.

Tableau des thèmes

	Thème	Exemples
1	**Folie**	hallucination, peur, phobie, trouble de la personnalité, hantise, mégalomanie, parasites de l'esprit, cauchemars, parler en langues, possession, excès de lucidité, drogues
2	**Mémoire**	tarot du passé, divination, Syndrome de l'Oubli, souvenirs, passé tragique, objectif, liens, généalogie, amnésie totale, vengeance, témoignage, croyance, mensonge
3	**Nature**	forêt, arbres, animaux, végétaux, champignons, parasites, infections, survie, voyage, mer, montagne, désert
4	**Corruption**	dégénérescence, mutation, animalisme, Shub-Niggurath, orgie, souillure, monstruosité, fertilité, perversion, vermine, épidémie, corruption sociale
5	**Égrégore**	légendes, rumeurs, rémanence psychique, spectres, entités mythologiques, sorcellerie, Horlas, hantise, émotions fortes, conte, surnaturel, liens du destin
6	**Société**	ville, état, morale, féodalité, lois, guerre, anarchie, Extérieur, voyages, commerce, philosophie, peuple
7	**Clan**	société secrète, tribu, secte, amis, famille, faction, alliance, dette, devoir, loges des Masques d'Or, voies Corax, lignée de confrères
8	**Religion**	catholicisme, animisme, druidisme, hérésie chrétienne, ignorance du divin, islam, orthodoxie, mythe phénicien, culte Horla, judaïsme, religion orientale, athéisme
9	**Science**	alchimie, technologie, post-apocalypse, relique vulgaire, relique merveilleuse, technologie endémique, artefact extérieur, arme à feu, véhicule à essence, automates, produits alchimiques, obscurantisme, artisanat, livres
10	**Amour**	passion, haine, désir, fascination, pacte, trahison, sacrifice, respect, filiation, fidélité, mensonge, confiance
11	**Pulsions**	orgueil, avarice, luxure, envie, paresse, gourmandise, colère, prudence, tempérance, justice, courage, inconscient
12	**Chair**	combat, sexe, beauté, promiscuité, maladie, putréfaction, mort, bestialité, athlétisme, faim, douleur, mutilation